

## **FAZE USTVARJANJA**

### **1. Ideja**

Ideja je osnova vsakega ustvarjanja, čeprav seveda še zdaleč ni dovolj, da bi to ustvarjanje tudi nastalo. Idej je pravzaprav ogromno, precej manj pa je ljudi, ki bi ideje znali urediti v obliko primerno za predstavitev v kateremkoli mediju. Originalnost ideje je pogoj za vrhunski film, toda težava je v tem, da se vse kali idej nahajajo nekje v naši glavi, kamor pa so prišle zaradi različnih vplivov okolja. Velikokrat se niti ne zavedamo, kako so ti vplivi učinkovali na oblikovanje sintaks naše podzavesti in tako smo za marsikatero idejo, ki se nam zdi nova ali originalna, pripravljeno dati roko v ogenj, da je samo naša in da ni prišla od nikoder drugod kot iz naše glave. Filmi ali knjige, ki smo jih prebrali v otroštvu pa marsikdaj puščajo nekje v naših globinah sledi, katerih izvora se leta kasneje sploh ne moremo več spomniti. Poznavanje zgodovine filmskega ustvarjanja nam pri tem omogoča, da znamo razbrati zrnje od plevela, da poznamo poti do rešitve težav, ki so jih pred nami reševali in tudi rešili še zdavnaj mrtvi avtorji.

Analiza naših idej nam preko teh znanj prinaša rezultate, ki vodijo h kvalitetni filmski produkciji.

### **2. Sinopsis**

Sinopsis je realizacija ideje in prvi resni korak na poti do filma. Predstavlja zapis ideje v obliki, ko so podane vse osnovne niti zapleta in po navadi tudi razpleta zgodbe. Običajno je to delo osebe, ki je prispevala tudi idejo ni pa to nujno. Skozi sinopsis mora vsaka oseba, ki se količkaj spozna na film, prepoznati žanr, motiviko, zgodbo in ostale osnovne elemente, ki bodo tvorili film. Po nekaterih teoretikih je sinopsis edina avtorska stvaritev, vsi ostali izdelki pri filmu so le interpretacije le-tega.

### **3. Scenarij**

Scenarij je dokončna obdelava sinopsisa, v katerem so podani vsi elementi, ki bodo tvorili kasnejši filmski zapis. Podana je karakterizacija likov, lista dialogov in vsa stranska dogajanja, ki vplivajo na zgodbo. Izvor scenarija je lahko knjižna predloga ali sinopsis. Dokončna izdelava scenarija je včasih tudi skupinsko delo pri katerem sodelujejo strokovnjaki za posamezna področja, ki jih scenarij zajema na primer vojaški ekspert za vojne filme, poznavalec Afrike za filme, ki se dogajajo v Afriki, etnolog za filme, ki obdelujejo zgodovinsko zapuščino ... Njihova pomoč pri izdelavi scenarija je dragocena predvsem zaradi konsistentnosti in logičnosti dogajanja, kar daje scenariju višjo vrednost.

### **4. Knjiga snemanja**

Knjiga snemanja je obrtni izdelek in predstavlja delovni plan snemanja. V amaterski produkciji ni nujen del projekta, vendar omogoča, da se racionalizira delo in preveri, če je posnet ves material. Kajti najhujše je, če po koncu snemanja in že pospravljenih rekvizitih odkrijemo, da smo pozabili posneti en kader (in po navadi pozabimo posneti najvažnejši kader). V knjigi snemanja so urejeni kadri po scenah in po lokacijah snemanja. Velikokrat se zgodi, da so scene 1, 7 in 12 posnete isti dan na istih lokacijah, v filmu pa so predstavljene kot scene, ki se dogajajo v več zaporednih dneh. Pri igranih filmih imamo tudi v knjigi snemanja opombe, ki nam povedo, katere kostume ali dodatke je nosil

posamezni igralec in kako je bil opremljen prostor v katerem se je dogajala scena. Z označevanjem posameznih že posnetih faz lahko vidimo, katera scena je že posneta in kaj nam še manjka. Ravno tako lahko tudi načrtujemo, koliko nam je še ostalo do konca snemanja. S kvalitetno narejenim scenarijem in knjigo snemanja lahko tudi preprečimo nepotrebno snemanje prizorov ali kadrov, ki so za finalno verzijo filma odveč. V primeru t.i. izrisane knjige snemanja pa z izgledom krokijev oz. modelov postavljenih v prostor pokažemo snemalcu ali montažerju, kakšna je naša ideja o vizualizaciji kadra.

In to je komaj začetek. Kajti za tem nastopi obdobje kompromisov.

## 5. Realizacija

V scenariju lahko pustimo domišljiji prosto pot. Lahko določimo tako bogate kostume, kot si želimo, poglede in rakurse, ki nam padejo na pamet, igralce, ki znajo vse, kar smo si zamislili, skratka, scenarij ponazarja vso širino naše fantazije.

Ko pa se začne snemanje filma, še preden posnamemo prvi prizor, nastopi resničnost. Glavni igralec si zlomi nogo, za igralko, ki ustreza lepoti fatalne ženske v filmu je bolje, da je ves čas tiho, razvaline gradu, v katerem ste hoteli snemati so ravnokar začeli obnavljati, objektivna, ki ga nujno potrebujete za snemanje, ne morete dobiti nikjer in še in še je možnosti, da gre kaj narobe. Tu nastopi možnost improvizacije, ki loči dokončan film od nedokončanega.

"Improvisatio est mater geniosum", ali nekaj podobnega pravi pregovor, ki se pri snemanju filma pokaže v polni luči. Scenarij je potrebno velikokrat popravljati na samem mestu snemanja, prilagajati se pogojem snemanja in razpoloženju igralcev, dodajati in odvezemati kadre, prizore in cele sekvence.

Isti proces se nadaljuje v montaži, ko moramo spraviti skupaj že posnete kadre in zvok, kar mogoče ni vedno na nivoju, katerega smo želeli.

Toda zavedati se moramo, da končni rezultat ne odredajo naše želje temveč predstavljena realnost, in da če lahko določeno sekvenco ali celo ves film razumemo samo mi, potem temu filmu po vsej verjetnosti nekaj manjka.

## VLOGE V VIDEO PRODUKCIJI

Kot smo že rekli, je izdelava filma (video ali filmskega) skupinsko delo, sestavljeno iz več faz, v katerih ima vsak svojo vlogo. Razdelitev vlog je posledica dognanj, da se ena oseba ne more kvalitetno ubadati s posli, ki zahtevajo pozornost na različnih področjih. Skupine in naslovi se sicer razlikujejo glede na vrsto produkcije, ponekod (običajno v televizijskih produkcijah) so točno določene, pri manjših ali amaterskih projektih pa se združujejo. Toda vsako združevanje del ima kot posledico večjo verjetnost, da pride do napake, zato zahteva od posameznika več truda in energije. Poglejmo tipično razdelitev teh vlog, kot jo poznajo na BBC, televiziji, ki je obrt filmske in video produkcije razvila do trenutno najvišje mere. Mogoče bomo tako odkrili, kaj manjka ali je manjkalo naši produkciji.

## **Producent**

V glavnem skrbi za izvedbo projekta, materialne potrebe realizacije in proračun. Ker predvsem zaradi preseženega proračuna po končanem delu veliko ljudi boli glava, je producent tudi glava celotne izvedbe. Njegovo delo se začne s prvo idejo in konča, ko ga položijo v krsto, kajti dober producent skrbi za promocijo in izkoriščanje filma tudi veliko kasneje, ko je film že končan.

## **Režiser**

Čeprav režiserja lahko označimo kot "možgane" projekta, je tu običajno glava, ki jih omejuje. Vsak režiser bi rad snemal svoj film na 35mm filmski trak, običajno na Havajih in s Sharon Stone v glavni vlogi. Producent mu ponudi S-VHS video kamero, breg Save in omejen proračun za najem igralcev. Režiser sprejme in oba sta zadovoljna. Poleg tega je odgovoren tudi za interpretacijo in postavitve scenarija. Izbira in usklajuje sodelavce, določa igralce. Vodi kamerane in mešalce slike in zvoka. Ravno tako tudi nadzira in vodi postproduksijsko montažo. Na koncu je običajno glavni krivec za uspeh ali polomijo projekta.

## **Asistent režiserja**

Ima različne nazive in zadolžitve, v glavnem pa je deklica za vse. Razdela knjigo snemanja, usklajuje spremembe, skrbi za časovno usklajevanje in nadzoruje priprave. V bistvu je glavna povezava med režiserjem ekipo.

## **Organizator**

Skrbi za realizacijo in postavitve snemanja in vodi ekipo na sceni. Odgovoren je za organizacijo dela v studiu in na sceni, varnost dela in disciplino.

## **Mešalec slike**

Mešalec slike je v bistvu montažer pri snemanju z več kamerami hkrati. Upravlja z mešalno mizo. To delo lahko opravlja direktno režiser ali pa posebej za to usposobljen operater.

## **Vodja ekipe**

Nadzoruje delo tehnikov in delavcev na sceni. Lahko dela tudi kot mešalec slike.

## **Kamerman (snemalec)**

Kamermani upravljajo s pozicijskimi nalogami kamere (ostrina, kader, vožnja, švenk, zoom), medtem ko je tehnična stran (filtri, balans beline, ojačitev signala, zaslonka) v rokah tehnika pri kontroli kamere, snemalna enota pa sledi za mešalno mizo. Snemalec je neodvisen, sam skrbi za vse funkcije kamere in tudi določa trajanje in čas vklopa in izklopa kamere. Njegovi posnetki se zmontirajo kasneje v montaži. V primerih večjih ekip in večjega števila snemalcev, le-te vodi direktor fotografije, ki skrbi za celoten vizualni izgled dela.

## **Mešalec zvoka**

Imenovan tudi avdio tehnik, je odgovoren za nivo snemanja zvoka in tehnično oz. umetniško kvaliteto zvočnega zapisa. Nadzira postavljanje mikrofонов in avdio opreme.

### **Osvetljevalec**

Nadzoruje in postavlja luči ter skrbi za njihovo nemoteno delovanje. Nadzoruje delo električarjev. Zahteve režiserja in vodje kameramanov glede osvetlitve scene mora uskladiti s tehničnimi zmožnostmi studia in opreme.

### **Kontrolor slike**

Pri snemanju z več kamerami skrbi za usklajenost nivojev in barvne kvalitete posnetka. V primeru snemanja z eno kamero je to pravzaprav serviser kamere, ki ni nujno prisoten na snemanju.

### **Masker**

Skrbi za šminko in osnovni make-up, predvsem, da prepreči svetlikanje kože na obrazu in dekolteju, ki nastane zaradi znojenja in je na posnetku zelo moteče (v tem primeru mora oseba, ki opravlja to funkcijo, imeti s seboj vsaj škatlico pudra v prahu).

### **Scenograf**

Oblikovalec scene, skrbi za rekvizite in vizualno podobo kadra. Nadzira postavljanje scene ali pa postavitev elementov v obstoječem okolju.

### **Kostumograf**

Kot že ime pove, skrbi za obleke, pazi na stilno primernost oblačil in na kakovost le-teh.

### **Magnetoskopski tehnik**

Tehnik, ki skrbi za delovanje snemalnih naprav v primeru snemanja z več kamerami. Skrbi tudi za predvajanje t.i. playback in počasnih posnetkov. V primeru snemanja z eno kamero ali več kamkorderji ga v postprodukciji zamenja montažer, ki posnetek zmontira.

### **Grafik**

V modernih produkcijah in postprodukcijah imajo računalniki vse večjo vlogo. Grafik skrbi za izgled špice in uporabo tipografije ter za napise v samem filmu. Pri zahtevnejših posegih ga nadomesti animator, ki obvlada 2D in 3D računalniško animacijo.

### **Video tehnik**

Njegova naloga je, da skrbi za kvalitetno opremo in povezave. Serviser opreme.